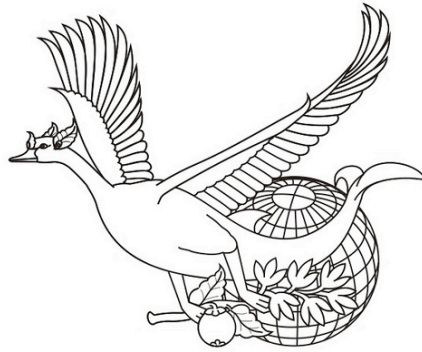


DONGENG KANCIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI EKSPRESI

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Fotografi
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

ADEY FAIZA IMAWAN

NIM. 12152115

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2016

INVENTARIS
TGL : 28-10-2016
NO : 01/152/Desk. Fotografi 116

**PENGESAHAN TUGAS
AKHIR KARYA**

**DONGENG KANCIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA FOTOGRAFI EKSPRESI**

Oleh
ADEY FAIZA IMAWAN
NIM. 12152115

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 27 Juni 2016

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Andry Prasetyo, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang I	: Purwasty Pratmajaya A.L., S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang II	: Johan Ies Wahyudi, S.Sn., M.Sn
Pembimbing	: Ketut Gura Arta Laras, S.Sn., M.Sn
Sekretaris Penguji	: Anin Astiti, S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta



Surakarta, 9 Agustus 2016
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adey Faiza Imawan

NIM : 12152115

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

DONGENG KANCIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA FOTOGRAFI EKSPRESI

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 9 Agustus 2016



Adey Faiza Imawan

NIM. 12152115

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya tugas akhir yang berjudul “Dongeng Kancil Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi Ekspresi” dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Penulis telah berusaha menyusun tugas akhir ini sebaik mungkin, akan tetapi tak ada gading yang tak retak, demikian pula dengan tugas akhir ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun tetap penulis nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Pada kesempatan ini ijin penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum., selaku rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi pada Program Studi S-1 Fotografi Jurusan Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
2. Bapak Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., selaku Dekan Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
3. Bapak Andry Prasetyo, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Fotografi, dan dosen Program Studi Fotografi pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
4. Ibu Anin Astiti, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Seni Rupa dan Desain, dan dosen Program Studi Fotografi pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
5. Bapak Ketut Gura Arta Laras, S.Sn, M.Sn., Selaku dosen Fakultas Seni Rupa dan desain (FSRD) Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dan sekaligus Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberikan semangatnya.
6. Seluruh dosen khususnya dosen Program Studi Fotografi dan staf administrasi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah membantu dan membimbing dalam menempuh seluruh mata kuliah dan ujian sehingga persyaratan dapat

terpenuhi.

7. Keluarga tercinta, ibu, ayah dan adik yang selalu mendorong dan memberikan semangat.
8. Rekan-rekan mahasiswa khususnya Program Studi Fotografi pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
9. Pasukan Macan Angop dan semua teman-teman yang telah membantu dalam pemotretan karya tugas akhir ini.

Dengan selesainya karya seni fotografi ini, mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lingkungan bidang seni fotografi dan sebagai penambah khasanah karya seni fotografi pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Surakarta, 9 Agustus 2016

Penulis,

Adey Faiza Imawan
NIM. 12152115



ABSTRAK

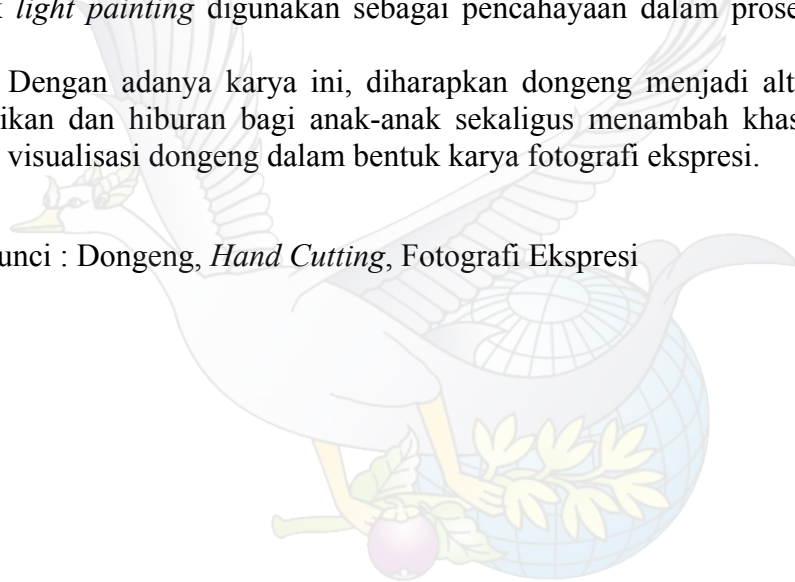
Dongeng Kancil Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi Ekspresi

Dongeng sebagai karya sastra bersifat imajinatif yang diwariskan sejak dahulu. Sebagai salah satu media pendidikan serta hiburan saat ini dongeng telah mengalami perubahan baik dari segi cerita maupun penyajiannya. Peran dongeng sebagai media pendidikan dipilih karena berisi tentang nilai-nilai moral yang dapat diterapkan pada kehidupan nyata.

Eksplorasi terhadap dongeng dilakukan dengan cara mengeksplorasi bentuk-bentuk obyek menjadi siluet. Teknik ini menonjolkan bentuk dan detail dari obyek utama. Proses pemotongan menggunakan teknik *hand cutting*. Dalam proses penciptaan karya dilakukan dengan menyusun beberapa layer gambar. Teknik *light painting* digunakan sebagai pencahayaan dalam proses pemotretan karya.

Dengan adanya karya ini, diharapkan dongeng menjadi alternatif media pendidikan dan hiburan bagi anak-anak sekaligus menambah khasanah tentang bentuk visualisasi dongeng dalam bentuk karya fotografi ekspresi.

Kata kunci : Dongeng, *Hand Cutting*, Fotografi Ekspresi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR DAN FOTO	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. ORISINALITAS.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT	4
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	6
A. IDE PENCIPTAAN	6
B. SUMBER REFERENSI	6
1. DONGENG	7
2. FOTOGRAFI EKSPRESI	10
BAB III METODE PENCIPTAAN	12
A. METODE PENCIPTAAN	12
B. PROSES PENCIPTAAN.....	13
1. OBSERVASI.....	13
2. EKSPLORASI	14
3. EKSPERIMEN	14
4. Pengerjaan Karya	15
5. Penyajian Karya.....	18
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	19
BAB V PENUTUP	50
A. SIMPULAN.....	50
B. SARAN.....	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

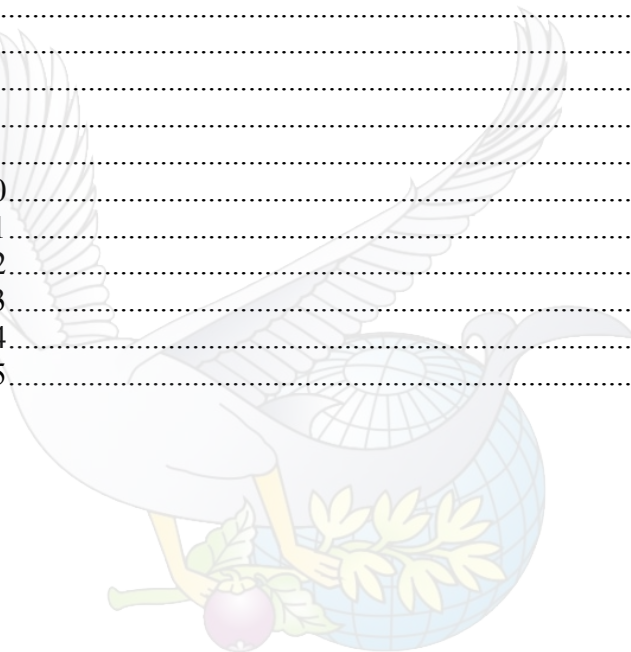
DAFTAR GAMBAR DAN FOTO

DAFTAR GAMBAR

1. KARYA <i>HAND CUTTING</i> HARI DAN DEEPTI.....	7
2. BAGAN 1. PROSES PENCIPTAAN	13
3. GAMBAR 1. PROSES PEMOTONGAN.....	16
4. GAMBAR 2. HASIL PEMOTONGAN.....	17
5. GAMBAR 3. PROSES PEMOTRETAN DAN PENCAHAYAAN.	18

DAFTAR FOTO

1. KARYA 1.....	20
2. KARYA 2.....	22
3. KARYA 3.....	24
4. KARYA 4.....	26
5. KARYA 5.....	28
6. KARYA 6.....	30
7. KARYA 7.....	32
8. KARYA 8.....	34
9. KARYA 9.....	36
10. KARYA 10.....	38
11. KARYA 11.....	40
12. KARYA 12.....	42
13. KARYA 13.....	44
14. KARYA 14.....	46
15. KARYA 15.....	48



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dongeng merupakan sebuah cerita. Dongeng merupakan karya sastra yang diwariskan dari jaman dahulu dan bersifat imajinatif. Meskipun isi dari sebuah dongeng tidak bisa dibuktikan kebenarannya, namun dongeng telah tercipta berdasarkan akal pikir orang terdahulu. Dongeng merupakan hasil budaya tradisional, baik yang berasal dari pemikiran perorangan maupun kelompok dan bersifat turun temurun. Menurut James Danandjaja, dongeng adalah cerita pendek yang disampaikan secara lisan, dimana dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi¹.

Cerita-cerita tersebut semakin berkembang karena adanya hal-hal yang menyebabkan penyebaran itu dapat terjadi. Salah satu penyebabnya ialah dongeng digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dalam penyajiannya dongeng banyak mengalami perubahan, baik pengurangan ataupun kesalahan pada penyampaian. Pengaruh manusia dalam menyampaikan isi dari sebuah dongeng menjadi salah satu faktor yang menyebabkan perubahan cerita tersebut.

Perkembangan saat ini dongeng sudah banyak disajikan dengan berbagai media seperti *audio* dan *visual* (gambar). Dongeng dalam bentuk *audio* disajikan melalui radio sampai boneka yang mengeluarkan suara dan bisa bercerita tentang cerita yang sudah diprogram di dalamnya. Pada bentuk *visual* biasanya disajikan

¹ James Danandjaja, 2007, *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*, Jakarta: PT. Temprint, h.83

dalam buku cerita bergambar. Dalam tampilannya berupa gambar ilustrasi untuk mempermudah anak-anak memahami cerita yang disajikan.

Anti Aarne dan Stith Thompson telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan, antara lain, Dongeng Binatang (*Animal tales*), Dongeng Biasa (*Ordinary tales*), Lelucon dan Anekdote (*Jokes and Anecdotes*), Dongeng Berumus².

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penciptaan karya kali ini, yaitu:

1. Memperkenalkan dongeng kepada anak sejak dini melalui media fotografi.
2. Memperkenalkan tokoh dan watak karakter dalam dongeng kancil melalui media fotografi.
3. Menanggulangi agar anak tidak mengalami pendewasaan dini melalui media fotografi.

Pada penelitian kali ini pengkarya akan lebih menekankan pada jenis *Animal tales* (Dongeng Binatang). Ketertarikan pengkarya akan bahasan ini karena melihat anak-anak lebih menyukai cerita yang berkisah tentang karakter gambar binatang. Pemilihan hewan kancil sebagai tokoh utama adalah pengkarya ingin menyampaikan sifat-sifat baik dari kancil karena kancil merupakan hewan yang memiliki sifat paling baik diantara hewan lain dalam dongeng, seperti bijak, cerdik, dan suka menolong.

² James Danandjaja, 2007, h.86

Dongeng sudah mulai tergeser oleh tayangan-tayangan acara televisi antara lain gosip yang membahas tentang kehidupan *public figure*, sinetron remaja, dan animasi yang menunjukkan adegan kekerasan. Akibatnya banyak anak-anak melakukan hal yang tidak semestinya dilakukan di usianya. Contohnya anak-anak kecil sudah merokok, tertarik dengan lawan jenis yang umurnya jauh berbeda, dan cenderung melakukan kekerasan fisik. Saat ini baik media elektronik maupun cetak banyak menampilkan tayangan yang merujuk pada kategori remaja dan dewasa. Kurangnya tayangan yang sesuai dengan umur anak usia dini mengakibatkan anak-anak meniru apa yang mereka lihat dan berimbas pada kehidupan nyata.

Di dalam cerita sebuah dongeng terdapat nilai-nilai kehidupan seperti kerjasama, saling menghormati dan menghargai, dan rela berkorban. Pada cerita kancil terdapat banyak sekali tokoh binatang yang memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Contohnya tokoh kancil digambarkan sebagai hewan yang cerdas, bijak, dan terkenal memiliki banyak akal untuk mengalahkan musuh-musuhnya. Adapula tokoh kerbau yang memiliki sifat pemalas, dungu, dan mudah dibohongi. Tiap-tiap tokoh memiliki sifat yang baik maupun buruk untuk dijadikan suatu pelajaran bagi penikmatnya.

Pengkarya menggunakan cerita dongeng sebagai ide dalam menciptakan karya fotografi ekspresi. Secara tampilan obyek yang ada dalam karya fotografi ini akan ditampilkan secara siluet. Penggambaran tokoh-tokoh objek dengan bentuk siluet. Hal ini dimaksudkan agar obyek terlihat sederhana. Memotong beberapa obyek gambar dan digabungkan ke dalam sebuah frame dengan cara

disusun sesuai dengan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya. Pemilihan objek gambar secara mendetail untuk menciptakan suasana adegan yang akan ditampilkan dalam karya fotografi ekspresi.

B. Orisinalitas

Orisinalitas dalam karya ini terletak pada pengangkatan tema lebih pada cerita dongeng kancil yang tersebar di Indonesia. Teknik manual drawing dan pemotretan dilakukan untuk membentuk obyek. Pencahayaan menggunakan teknik *light painting*, yaitu dengan menyinari bagian yang ingin diberi cahaya dalam rentang waktu tertentu. Penggunaan teknik ini agar dalam proses pencahayaan pada obyek dapat dilakukan secara fleksibel.

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan penciptaan karya fotografi “Dongeng Kancil Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi Ekspresi” adalah sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap dongeng melalui karya fotografi, sekaligus mengenalkan tokoh serta karakteristik hewan dalam dongeng.
- 2) Fotografi sebagai alternatif karya visual dalam dongeng.

b. Manfaat

Adapun manfaat penciptaan kali ini adalah:

- Khusus:

- 1) Menambah wawasan anak-anak tentang karakteristik tokoh yang terdapat pada dongeng kancil melalui karya fotografi.
- 2) Melalui media visual anak-anak lebih mudah menyerap cerita dongeng yang disajikan melalui karya fotografi.
- 3) Menambah kearifan lokal dongeng kepada anak-anak melalui karya fotografi.

- Umum:

- 1) Karya foto yang dihasilkan dapat bermanfaat untuk melengkapi kepustakaan foto terutama bidang fotografi ekspresi.
- 2) Menambah khasanah tentang bentuk visualisasi dongeng dalam bentuk karya fotografi.
- 3) Karya fotografi sebagai media visual dalam kelestarian budaya Indonesia.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

A. Ide Penciptaan

Pengkarya mencoba memvisualkan adegan cerita pada dongeng dalam sebuah karya fotografi. Pengkarya ingin mengangkat dan bernostalgia dengan cerita-cerita yang disajikan dalam dongeng. Saat ini media terlalu banyak menyajikan tayangan visual elektronik yang bersifat remaja. Pengkarya khawatir apabila anak-anak yang berusia dini terlalu banyak mengonsumsi tayangan tersebut, mereka akan mengalami pendewasaan dini. Berangkat dari kegelisahan tersebut, pengkarya ingin mengembalikan apa yang semestinya dikonsumsi oleh anak-anak usia dini.

Dongeng menjadi alternatif hiburan serta pendidikan bagi anak-anak. Cerita yang menarik, imajinatif, serta memotivasi membuat pembaca akan lebih mempunyai ketertarikan terhadap dongeng. Peran serta orang tua sebagai mediator juga diperlukan dalam menyampaikan inti sari dari cerita dongeng. Pengkarya menyajikan hasil karya sebagai sarana mediasi pendidikan serta hiburan yang dapat dikonsumsi oleh seluruh kalangan umur dan alternatif ide dalam penciptaan karya fotografi.

B. Sumber Referensi

Proses penciptaan kali ini terinspirasi oleh karya dari Hari Panicker, desainer grafis dan Deepti Nair yang merupakan seorang pelukis. Mereka mengkolaborasikan keduanya menjadi sebuah karya *paper craft* (kerajinan

kertas). Mereka mengkombinasikan antara kertas dengan permainan tata cahaya buatan untuk menciptakan suasana *golden hours* pada karyanya.



Karya *Hand Cutting*
The Place You Will Go, 2014

Hari dan Deepti

Dalam foto ini menggunakan teknik hand-cut³.

Pengkarya terinspirasi oleh bentuk visual yang disajikan oleh Hari Panicker dan Deepti Nair. Pada gambar *The Place You Will Go* terdapat bentuk hewan, orang dan lingkaran yang mengelilingi hewan yang dibuat dengan menggunakan teknik *hand-cut* untuk membentuk sebuah cerita. Berdasarkan dari ide tersebut, pengkarya mencoba untuk membuat karya yang bersifat imajinatif menggunakan media fotografi.

1. Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dalam banyak hal sering tidak masuk akal⁴. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman

³ <http://www.blackbookgallery.com/artists/hari-deepti/> diakses 2 April 2016

⁴ Nurgiyantoro, 2005, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: GMUP, h.198

dahulu yang aneh-aneh⁵. Ada juga ahli yang menyebutkan bahwa dongeng adalah cerita pendek yang disampaikan secara lisan, dimana dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi⁶.

Dari beberapa definisi tentang dongeng di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi dan bersifat imajinatif. Dongeng juga berisi tentang petualangan dan lebih tidak masuk akal dengan tokoh dan kejadian yang luar biasa.

Antti Aarne dan Stith Thompson telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan, antara lain:

1) Dongeng Binatang (*Animal tales*)

Dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar. Binatang-binatang tersebut dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

2) Dongeng Biasa (*Ordinary tales*)

Jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang.

3) Lelucon dan Anekdot (*Jokes and Anecdotes*)

Dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati.

4) Dongeng Berumus.

Dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng berumus mempunyai beberapa subbentuk, yakni: dongeng bertimbun banyak,

⁵ Hasan Alwi, 2007, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, h.274

⁶ James Danandjaja, 2007, h.83

dongeng untuk mempermainkan orang, dongeng yang tidak mempunyai akhir⁷.

Dongeng juga termasuk cerita rakyat dan merupakan bagian dari tradisi lisan. Menurut Brunvand, Carvalho, dan Neto dalam dongeng mempunyai ciri sebagai berikut:

- 1) Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan dari mulut ke mulut, melalui kata – kata dan dari generasi ke generasi berikutnya.
- 2) Disebarkan diantara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama.
- 3) Ada dalam versi yang berbeda – beda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut (lisan).
- 4) Bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi.
- 5) Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola seperti kata klise, kata-kata pembukaan dan penutup baku.
- 6) Mempunyai kegunaan (function) dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam.
- 7) Bersifat pralogis, yaitu memiliki logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
- 8) Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.

⁷ James Danandjaja, 2007, h.139

- 9) Bersifat polos dan lugu, sehingga kerap kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti bahwa dongeng juga merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur manifestasinya⁸.

Selain berfungsi sebagai sarana pendidikan dan juga media hiburan, dongeng juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai – nilai budaya yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Sesuai dengan fungsi tersebut dongeng mengandung ajaran moral untuk penikmatnya. Dongeng sering mengisahkan tentang penderitaan tokoh utama, namun dibalik penderitaan akan ada kejujuran dan ketahananujian yang akan mendapat imbalan yang menyenangkan. Sebaliknya tokoh jahat pasti mendapat hukuman⁹.

Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran moral, atau bahkan sindiran¹⁰. Hal serupa juga dikemukakan oleh Carvalho-Neto bahwa dongeng mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam¹¹.

Melihat fungsi dari dongeng di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng mempunyai beberapa fungsi antara lain, pendidikan moral, hiburan, protes sosial, dan cerminan keinginan terpendam.

2. Fotografi Ekspresi

Fotografi ekspresi, merupakan karya seni sebagaimana karya seni rupa murni lainnya, juga telah tampil sebagai suatu karya yang individualis dan kreatif.

⁸ James Dananjaja, 2007, h.3-5

⁹ Nurgiyantoro, 2005, h.200

¹⁰ James Dananjaja, 2007, h.83

¹¹ James Dananjaja, 2007, h.84

Dikatakan individual karena dengan eksperimen yang kreatif sehingga mampu menunjukkan karakter pribadi dan memiliki bobot nilai estetika dalam suatu penciptaan baik ide maupun konsep yang mendasarinya¹².

Fotografi ekspresi merupakan ajang kreatif bagi fotografer untuk menuangkan ide, gagasan, ataupun perasaan yang mewakili diri. Ekspresi yang menjadi ciri dalam sebuah karya foto menjadi tujuan pencarian identitas pribadi seorang fotografer masa kini. Hal ini tiada lain merupakan tuntutan pandangan zamannya (*zeitgeist*) yang menafikan keseragaman bagi pencapaian keunikan estetis yang mandiri¹³.

Pada karya ini pengkarya memilih fotografi ekspresi untuk pengemasan cerita dongeng yang divisualisasikan. Pengkarya mencoba berekspresi terhadap cerita dongeng kancil yang disajikan dengan hasil akhir fotografi. Penciptaan bentuk obyek menggunakan teknik *hand cutting*. Pencahayaan menggunakan teknik *light painting*, yaitu dengan menggerakkan cahaya ke obyek yang ingin disinari dalam rentang waktu tertentu. Penyinaran pada obyek menggunakan lampu yang terdapat pada *hand phone*.

¹² Anis Raharjo, 2009 *Tubuh Getir: Karya Cipta Fotografi Ekspresi*, Yogyakarta, h.3

¹³ Soeprapto Soedjono, 2007, *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Universitas Trisakti, h.51-52

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos* artinya cara atau jalan¹⁴, sedangkan penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya menyusun sesuatu. Jadi metode penciptaan adalah cara atau tata cara menyusun sesuatu, dalam hal ini adalah karya fotografi yang mulai dari proses awal hingga tahap akhir penciptaan karya. Dengan demikian metode penciptaan merupakan penggambaran proses langkah-langkah yang dilakukan dalam penciptaan karya seni fotografi.

Metode penciptaan pada karya foto ini menggunakan media fotografi. Pada proses penciptaannya terdapat 5 tahapan yang harus dilalui, antara lain tahap observasi yang meliputi pengumpulan data, tahap eksplorasi yang meliputi pengamatan dan pemotretan, tahap visualisasi karya meliputi kamar terang atau editing dengan menggunakan teknik olah digital yang meliputi seleksi, penambahan serta pengurangan obyek gambar yang kemudian digabungkan menjadi satu agar membentuk *image* baru. Pada proses display karya menggunakan *photo paper*.

¹⁴ M. Iqbal Hasan, 2002, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, h.20



Bagan 1. Proses Penciptaan

B. Proses Penciptaan

Karya fotografi ini dikerjakan melalui proses produksi mulai dari observasi hingga karya siap untuk dipresentasikan. Adapun langkah-langkah pembuatan secara terperinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Tahap ini pengkarya melakukan pengamatan tentang bahan, bentuk, dan lokasi untuk pengumpulan data. Lokasi yang dituju ialah tempat yang terdapat obyek seperti hewan kancil sebagai obyek utama dan obyek-obyek pendukung lainnya seperti pohon, rumput, dan akar-akaran. Pengkarya akan lebih banyak berobservasi di kebun binatang Taman Satwa Taru Jurug, Solo untuk pemotretan gambar hewan. Untuk pemotretan obyek pohon dan tanaman-tanaman yang menjadi obyek pembentuk suasana karya, pengkarya akan memilih lokasi taman kota serta tempat penjual tanaman di Kota Solo. Selain menggunakan obyek hewan nyata, pengkarya juga menggunakan hewan yang berbentuk mainan serta

teknik *manual drawing* untuk membuat obyek yang sulit dijangkau. Obyek atau beberapa benda bisa juga dimanfaatkan untuk membentuk karakter baru. Proses observasi penciptaan karya ini dilakukan dengan cara mengamati objek terkait dengan pembuatan foto ekspresi. Sebelum melakukan pemotretan, pengkarya mendatangi lokasi agar dapat mengenal lebih baik karakter dan sifat dari obyek yang akan dipotret.

2. Eksplorasi

Pengkarya mengeksplorasi bentuk-bentuk siluet dari binatang sebagai tokoh utama serta obyek-obyek pendukung dalam tiap adegan cerita. Proses eksplorasi pada tingkah laku hewan yang meliputi berjalan, berlari, duduk, dan melompat. Pengkarya membuat beberapa *story board* dengan teknik *manual drawing* (menggambar dengan tangan) untuk memvisualkan dongeng dalam satu adegan. Penggunaan siluet bertujuan memunculkan detail pada setiap obyek yang ditampilkan. Dalam penggunaan kertas sebagai media pencetakan obyek, pengkarya mencoba mengeksplorasi jenis kertas *art paper* berukuran 230gr dan 260gr. Pemilihan dilakukan agar saat proses pemotongan dengan *hand cutting* tidak mudah sobek.

Pengkarya melakukan eksplorasi pada cahaya agar mendapatkan efek cahaya yang diinginkan. Penggunaan lampu LED dan lampu pada *hand phone* menjadi pertimbangan dalam menentukan intensitas cahaya yang dihasilkan. Pengkarya ingin memunculkan efek cahaya yang lembut untuk memunculkan gradasi pada tiap layer. Untuk menghasilkan efek cahaya menggunakan bahan plastik transparan yang berwarna.

3. Eksperimen

Dalam proses penciptaan karya ini, eksperimen dilakukan dengan menggabungkan 2 gambar atau lebih dalam satu layer dengan *software Adobe Photoshop CS6*. Jumlah layer yang menjadi obyek berjumlah 3 hingga 4 layer pada tiap karya. Pengkarya lebih mempertimbangkan tata letak serta pencahayaan obyek yang pada akhirnya dapat membentuk sebuah adegan yang sesuai dengan cerita. Selain itu pengkarya juga melakukan eksperimen pada pose obyek agar memperoleh tampilan yang mendetail. Setelah menjadi bentuk yang diinginkan kemudian dicetak menggunakan *art paper 230gr*. Pemilihan bahan kertas yang tebal agar pada saat proses pemotongan obyek tidak mudah sobek. Pemotongan dilakukan secara manual menggunakan *pen cutter* agar lebih mudah bergerak saat memotong. Penggunaan cahaya dari lampu LED *hand phone* dipilih karena efek cahaya tidak terlalu keras pada saat mengenai obyek.

Eksperimen pada cahaya dilakukan dengan cara mengatur jarak antara cahaya dengan obyek. Pengkarya menginginkan cahaya yang lembut serta menyebar di permukaan obyek sehingga dapat membentuk gradasi warna yang diinginkan. Pemilihan filter warna kuning yang ditempelkan pada LED *hand phone* agar memberikan kesan hangat dan suasana saat matahari terbenam. Pemberian warna kuning dibuat dengan menggunakan mika kuning yang disorot lampu dari *hand phone*.

4. Pengerjaan Karya

Pengkarya membuat *story board* sebagai langkah awal dalam proses pengerjaan karya. *Story board* bertujuan untuk memudahkan dalam proses

pemotretan dan penggabungan pada saat *editing*. Setelah membuat *story board* pengkarya mulai melakukan pemotretan menggunakan kamera digital Nikon D90 dengan lensa nikkor 50mm 1.8d. Penggunaan lensa dengan *focal length* 50mm agar tidak muncul efek distorsi pada obyek.

Setelah proses pemotretan pada tiap obyek, pengkarya melakukan seleksi obyek dengan menggunakan *software Photoshop CS6*. Hasil seleksi tersebut digabungkan dengan obyek lain yang telah diseleksi sebelumnya. Obyek-obyek yang telah digabung menjadi sebuah layer. Layer-layer tersebut terdiri dari *foreground*, obyek utama, dan *background*. Pada layer *foreground* bertujuan membentuk *framing* pada obyek utama. Layer *background* bertujuan memperkuat suasana adegan yang diciptakan. Setelah itu mencetak satu persatu layer dan memotong sesuai bentuk obyek yang telah dibuat dengan menggunakan *pen cutter*, yaitu alat pemotong kertas yang berbentuk seperti *ballpoint*.



Gambar 1. Proses pemotongan
(Foto: Febry Ramadhan, 2016)

Layer yang telah dipotong sesuai bentuk obyek kemudian ditempel pada media kertas *yellow board* agar kertas layer dapat berdiri tegak. Penjepit kertas digunakan untuk menggabungkan layer dengan kertas *yellow board*. Layer yang sudah dijepit kemudian disusun berbaris sesuai urutan yang telah ditentukan. Pada

layer *background* ditambahkan kertas kalkir agar memunculkan efek *soft* pada saat pencahayaan. Efek kabur akan muncul apabila layer dan kertas kalkir diberi jarak pada saat pencahayaan. Selain memberikan efek *blur* pada layer, kalkir juga berfungsi sebagai pembias cahaya agar intensitas cahaya pada *background* tidak terlalu keras dan lebih menyebar.



Gambar 2. Hasil pemotongan
(Foto: Adey Faiza, 2016)

Pemotretan menjadi tahap selanjutnya pada penciptaan karya ini. Pemotretan dilakukan dengan menggunakan kecepatan rana 4 detik serta diafragma f/22. Penggunaan *custom tripod* pada saat pemotretan agar kamera tidak bergerak. Mode *timer* pada fitur kamera digunakan untuk melakukan pemotretan yang berfungsi agar pada saat menekan tombol rana, kamera tidak bergerak. Penggunaan kecepatan rana 4 detik bertujuan agar dapat melakukan *light painting*. Selama rentang waktu tersebut, lampu digerakan ke bagian layer yang ingin disinari. Pemberian cahaya pada obyek dilakukan dengan menggunakan teknik *light painting* agar fleksibel saat menggerakan cahaya. Selain itu cahaya yang dihasilkan tidak terlalu keras agar menimbulkan gradasi di tiap layer yang terkena cahaya. Penggunaan diafragma f/22 bertujuan agar obyek pada tiap-tiap layer yang dihasilkan tetap terlihat tajam. Penyinaran menggunakan

teknik *light painting* sedikit mengalami kesulitan karena layernya yang berbaris ke belakang dikarenakan lampu yang mengenai obyek yang tidak seharusnya terkena cahaya. Akibatnya akan muncul bayangan yang menimpa obyek belakangnya. Memunculkan *rim light* pada obyek menjadi tantangan tersendiri saat melakukan *light painting*. Pemberian *rim light* bertujuan agar detail yang menjadi *outline* obyek terlihat jelas.



Gambar 3. Proses pemotretan dan pencahayaan
(Foto: Febry Ramadhan, 2016)

Pada tahap akhir pengkarya melakukan pemilihan foto yang dihasilkan dari proses pemotretan untuk kemudian masuk pada tahap proses *editing*. Pada tahap editing pengkarya mengubah *white balance* agar memunculkan efek warna lebih kekuningan.

5. Penyajian Karya

Pada tahap visual karya, pengkarya menggunakan media *photo paper*. Karya yang ditampilkan berjumlah 15 karya dengan ukuran 40cm x 40cm. Frame menggunakan bahan kayu dengan ketebalan 4cm dan berbentuk *box*. Foto yang disajikan dibingkai menggunakan *frame* yang terbuat dari kayu mentah yang belum mengalami proses pewarnaan. Hal ini dilakukan pengkarya agar suasana alam yang disajikan masih dapat dirasakan oleh penikmat karya. Penyeragaman

frame dan ukuran foto yang berbentuk kotak bertujuan agar karya terlihat rapi saat dipamerkan.

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

Foto merupakan suatu hal yang dapat mewakili suatu pesan yang ingin disampaikan. Sebuah karya fotografi walaupun tidak diberikan penjelasan lisan maupun tulisan tetap mampu memberikan informasi kepada pengamat atau penikmatnya seperti apa yang biasa terjadi pada foto. Foto ekspresi merupakan sebuah hasil pengekspresian diri yang dituangkan dalam wujud fotografi.

Melalui sebuah karya fotografi pengkarya berusaha untuk memvisualisasikan ide-ide ke dalam karya fotografi ekspresi dengan menerapkan teknik-teknik dan elemen-elemen visual sehingga karya yang tercipta mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya.

Pada bab ini pengkarya akan mengulas foto-foto yang menjadi hasil akhir dari proses fotografi ekspresi yang berjudul, “Dongeng Kancil Sebagai Ide Penciptaan Karya Fotografi Ekspresi”.

A. Pembahasan Karya

1. Kancil dan Kawan-Kawan



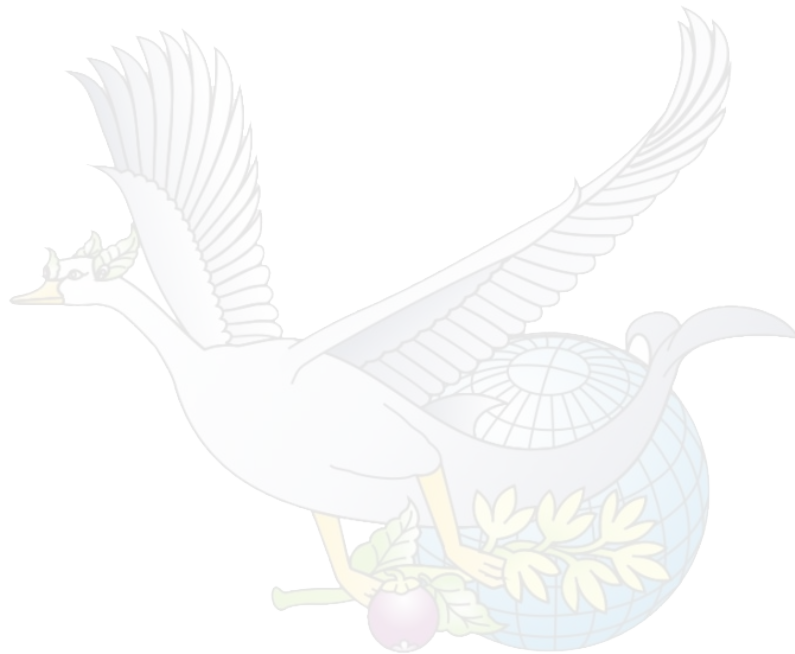
Karya 1. “Kancil dan Kawan-Kawan”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
<i>Shutter</i>	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
<i>Focal length</i>	: 50mm	Tahun	: 2016

Foto dengan judul “Kancil dan Kawan-Kawan”, merupakan foto pembuka pada tugas akhir karya ini. Foto di atas menggambarkan sosok hewan kancil yang sedang melangkah bersama kawan-kawannya di hutan. Kancil sebagai hewan yang digambarkan berbudi luhur menjadi panutan bagi kawan-kawannya.

Teknik pemotretan pada karya ini dengan menggunakan kecepatan rana 4 detik. Selama selang waktu 4 detik cahaya diberikan dengan menggunakan teknik *light painting* ke layer yang ingin disinari. Pencahayaan dalam karya ini

menggunakan 2 lampu, yaitu lampu LED untuk *background* dan lampu *hand phone* yang digunakan untuk *light painting*. Lampu LED dinyalakan selama 4 detik tanpa merubah posisi agar mendapat cahaya yang keras untuk *background*. Teknik *light painting* dilakukan secara melingkar pada layer agar terlihat gradasi tiap layer.



2. Kancil dan Raksasa



Karya 2. “Kancil dan Raksasa”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

“Kancil dan Raksasa” merupakan foto kedua dari 15 karya yang disajikan. Foto di atas berkisah tentang kedatangan raksasa ke hutan yang menjadi tempat tinggal kancil dan kawan-kawannya. Raksasa tersebut ingin mengambil alih kekuasaan hutan tempat kancil singgah. Raksasa akan memakan satu persatu penghuni hutan yang tidak patuh dengan perintahnya. Kancil dan kawan-kawannya bekerja sama untuk mengalahkan raksasa dan mengusirnya keluar hutan dengan cara menakut-nakuti raksasa dengan bayangan para hewan yang bergabung menjadi satu. Akhirnya kancil dan para penghuni hutan hidup dengan

damai setelah raksasa pergi.

Teknik *light painting* lebih banyak diberikan di bagian kiri foto agar obyek kancil terlihat lebih gelap dari pohon yang berada pada layer berikutnya. Penggunaan kertas kalkir untuk membiaskan cahaya yang diberikan lampu LED yang menjadi *backgroud*. Lampu LED diletakan lebih rendah dari layer terkesan seperti matahari terbenam.



3. Kancil dan Siput



Karya 3. “Kancil dan Siput”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
<i>Shutter</i>	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
<i>Focal length</i>	: 50mm	Tahun	: 2016

Foto ketiga berjudul “Kancil dan Siput”, berkisah tentang kancil yang merasa hewan paling cepat dan lincah di hutan. Suatu saat kancil sedang mencari makan di hutan, kancil tidak mengetahui bahwa buah yang dia makan merupakan incaran siput. Kancil mendapatkannya lebih dulu karena pergerakan siput yang lambat, siput marah karena makanan yang diincarnya terus menerus diambil kancil. Siput menantang kancil untuk beradu kecepatan dengan syarat bila siput menang kancil harus mengalah dalam perebutan makanan dengan siput. Kancil menerima persyaratan tersebut karena kancil merasa hewan tercepat di hutan.

Kancil tidak mengetahui bahwa siput sudah menyebar siput-siput lain untuk berada di depan kancil sehingga kancil salah mengira bahwa itu ialah siput yang menantanginya adu kecepatan. Alhasil siput yang paling dekat dengan garis akhirpun yang menjadi pemenang. Kancil mengakui kekalahannya dan berjanji tidak akan menjadi sombong serta selalu berbagi dan berbuat baik pada teman-temannya.

Pencahayaan pada karya foto ini dilakukan secara merata dan diberikan cahaya *background* yang keras untuk memunculkan obyek siput. *Rim light* pada siput dimunculkan dengan teknik *light painting*. Pemberian *rim light* ditujukan supaya obyek siput yang sedang berhadapan dengan kancil tidak hilang karena pepohonan yang menjadi latar belakang. Pada obyek pohon yang berada di *background* terlihat kurang tajam. Pemberian jarak obyek pada kertas kalkir mengakibatkan ketajaman obyek berkurang.

4. Singa dan Pemburu



Karya 4. "Singa dan Pemburu"
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4"	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Foto dengan judul "Singa dan Pemburu" bercerita tentang singa yang sombong ingin menguasai hutan. Singa memperbudak seluruh penghuni hutan termasuk harimau yang sebelumnya menjadi raja hutan. Melihat ulah singa kancil merasa iba terhadap teman-temannya, akhirnya kancil mencari cara untuk mengalahkan singa. Ditengah perjalanan kancil melihat pemburu seketika itu muncul ide untuk mengalahkan singa. Kancil menantang singa untuk mengalahkan pemburu, apabila berhasil singa dapat menduduki singgasana raja hutan. Tanpa basa basi singa menyerang para pemburu, seketika itu juga singa

takluk di tangan pemburu. Kancil menyelamatkan teman-temannya dari kekejaman singa dengan kecerdasannya.

Pada foto ini pemberian cahaya diberikan pada sisi kanan foto saja agar terlihat efek *rim light* yang ada pada pemburu. Hal ini dilakukan agar terlihat bentuk dari pemburu yang berada di kiri foto. Pemberian cahaya dilakukan dengan teknik *light painting* hanya dengan satu lampu yaitu lampu *hand phone*. Percobaan pada saat pemotretan dilakukan berulang-ulang sampai dapat memunculkan *rim light* yang diinginkan.



5. Kancil dan Gajah



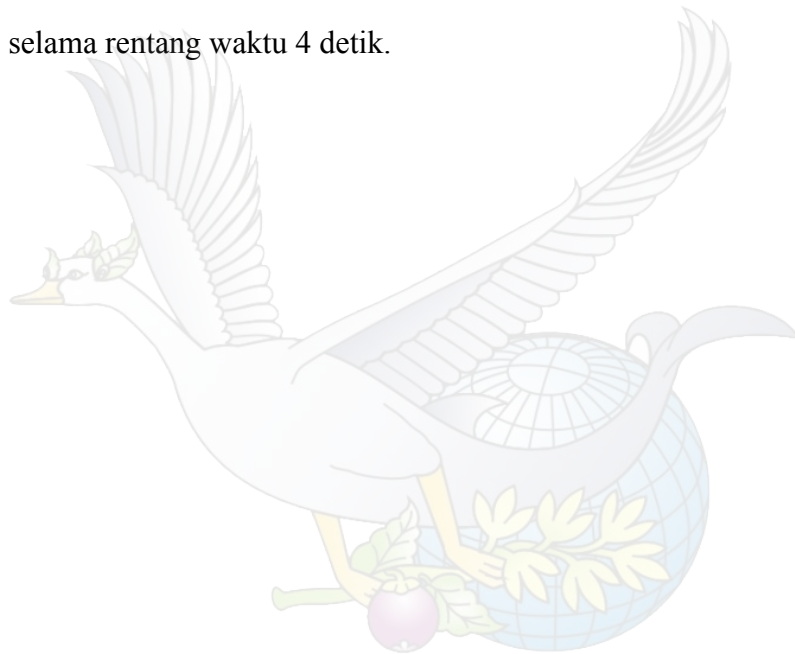
Karya 5. "Kancil dan Gajah"
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4"	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

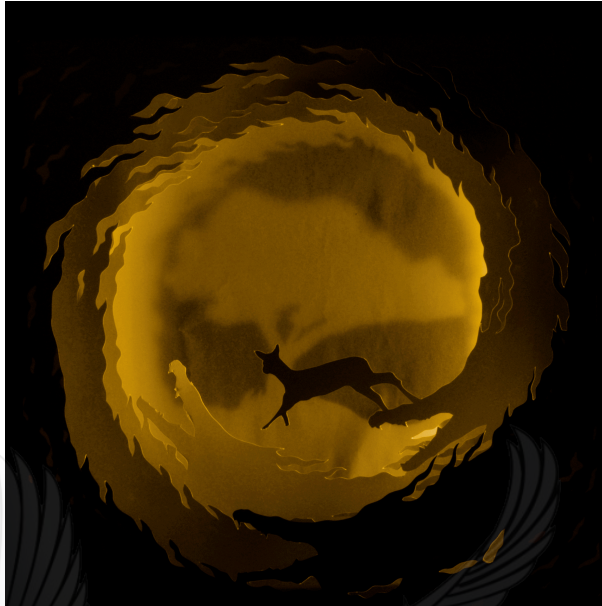
Foto kelima bercerita tentang kancil yang terperosok kedalam jurang saat dikejar oleh harimau yang sedang lapar. Harimau yang kelaparan ingin memakan kancil, beberapa menit kemudian gajah terjatuh di jurang yang sama. Gajah tanpa sengaja menduduki harimau yang akan memakan kancil. Melihat belalai gajah yang panjang dan badan yang kuat kancil mendapat sebuah ide untuk melarikan diri dari jurang dan harimau. Kancil meminta gajah menjulurkan belalainya sehingga kancil bisa menggunakannya untuk naik. Setelah kancil berhasil naik hanya tinggal

gajah dan harimau yang berada di jurang, akhirnya harimau yang lapar berusaha menangkap gajah sebagai ganti kancil. Gajah tidak menyadari ketika jatuh ke jurang menduduki harimau.

Pencahayaan dilakukan dengan menggunakan 2 sumber cahaya, yaitu lampu LED sebagai *background* dan lampu *hand phone* untuk melakukan *light painting*. Pemotretan dilakukan masih dengan kecepatan rana 4 detik. Pemberian cahaya secara menyeluruh pada tiap layer harus dilakukan selama rentang waktu 4 detik.



6. Kancil dan Buaya



Karya 6. "Kancil dan Buaya"
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4"	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Karya berjudul "Kancil dan Buaya" mengisahkan tentang kancil yang ingin menyeberangi sungai yang penuh dengan buaya. Kancil ingin pindah karena ditempat sebelumnya pasokan makanan telah habis sehingga kancil harus pindah ke dataran seberang. Kancil harus memikirkan cara supaya tidak termakan oleh buaya-buaya yang rakus. Buaya telah menunggu kancil untuk dimakan. Kancil menemukan ide untuk menyeberangi sungai, dengan sedikit tipuan kancil memerintah para buaya berbaris supaya bisa menghitung dan membagi potongan tubuhnya

kepada para buaya. Kancil mulai melompat sambil menghitung disetiap tubuh buaya sampai akhirnya kancil berhasil menyeberangi sungai. Buaya marah karena merasa ditipu oleh kancil yang cerdik.

Proses pemberian cahaya hanya dilakukan dengan menggunakan 1 sumber cahaya yaitu lampu *hand phone*. Teknik pencahayaan dengan *light painting* digerakkan secara merata di tiap layer supaya obyek buaya yang menjadi *foreground* tidak hilang dan tetap terlihat.



7. Kancil dan Ular



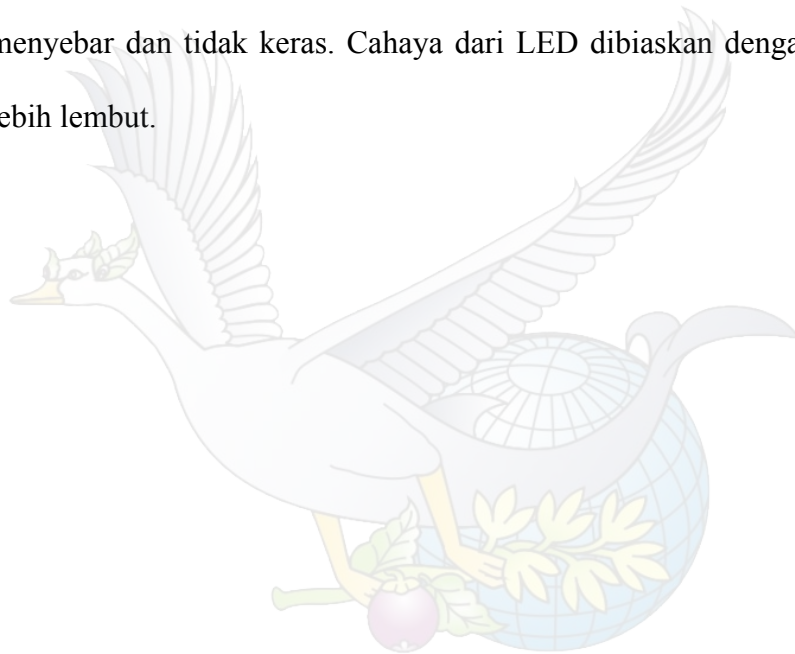
Karya 7. “Kancil dan Ular”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
<i>Shutter</i>	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
<i>Focal length</i>	: 50mm	Tahun	: 2016

Karya foto berikutnya mengisahkan kancil yang mendengar suara tangis ular karena kehilangan telur-telurnya karena dimakan oleh biawak. Kancil yang baik dan suka menolong tanpa ragu membantu ular mencari biawak. Setelah cukup jauh mencari ular yang bersedih tiba-tiba menyerang kancil dan ingin memakannya. Ular menjelaskan bahwa sebenarnya tidak ada biawak yang memakan telur. Kancil yang telah masuk kedalam jebakan ular berfikir cara agar bisa terlepas dari lilitan ular. Setelah berfikir mencari kelemahan ular akhirnya kancil menemukan bahwa ujung ekor ular adalah

kelemahan. Kancil berpura-pura menyerah dan mengajak ular bersalaman, ular diminta untuk mengelus kepala kancil sebagai pengganti jabat tangan. Ekor ular yang mendekati kepala kancil langsung disambut gigitan kancil yang cepat. Ular menyerah dan kancil segera lari dari jeratan ular.

Proses pencahayaan pada karya ini menggunakan 2 sumber cahaya, yaitu LED dan lampu *hand phone*. Lampu LED yang berfungsi sebagai *background* diletakkan jauh di belakang layer terakhir agar cahaya menyebar dan tidak keras. Cahaya dari LED dibiaskan dengan kalkir agar lebih lembut.



8. Semut dan Gajah



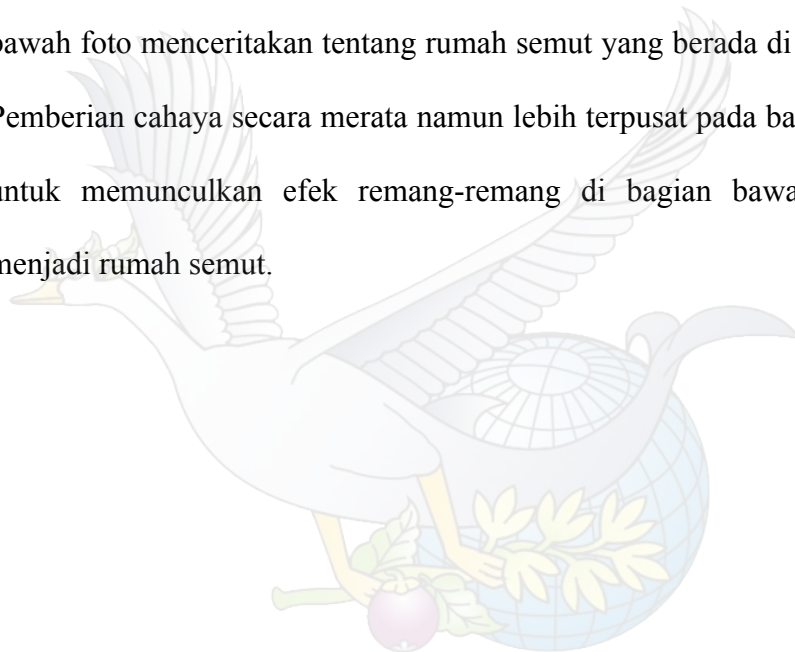
Karya 8. “Semut dan Gajah”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
<i>Shutter</i>	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
<i>Focal length</i>	: 50mm	Tahun	: 2016

Foto diatas bercerita tentang keberadaan semut yang terusik oleh kumpulan gajah yang mencari makan diatas rumah semut. Semut merasa terganggu sehingga semut harus keluar dan berbicara pada gajah. Gajah yang tidak memperdulikan semut terus saja makan dengan lahapnya hingga gajah marah karena semut mengganggu waktu makannya. Gajah mengajak semut berperang untuk memperebutkan tempat. Tanpa sengaja kancil mendengar percakapan mereka. Melihat ulah gajah, kancil merasa geram kemudian kancil membantu semut untuk mengalahkan gajah. Kancil

meminta semut untuk menyerang bagian tubuh gajah yang paling lunak, yaitu belalai dalamnya. Saat perang tiba, tanpa pikir panjang semut menyerang belalai gajah. Gajah yang merasa kesakitan langsung pergi dan tidak kembali lagi.

Eksperimen pencahayaan pada foto di atas dilakukan berulang-ulang agar cahaya yang ada di bagian atas dan bawah foto merata. Hal ini dimaksudkan agar obyek yang berada di bagian bawah terlihat. Bagian bawah foto menceritakan tentang rumah semut yang berada di bawah tanah. Pemberian cahaya secara merata namun lebih terpusat pada bagian atas foto untuk memunculkan efek remang-remang di bagian bawah foto yang menjadi rumah semut.



9. Raja Kera Yang Rakus



Karya 9. “Raja Kera Yang Rakus”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

“Raja Kera Yang Rakus” mengisahkan para hewan sedang mencari raja hutan yang baru. Kera yang rakus berfikir bahwa jika kera bisa menjadi raja hutan dia bisa menguasai seluruh buah-buahan di hutan. Tanpa pikir panjang kera mengajukan diri. Penduduk hutan setuju dengan pengajuan diri kera. Tak lama masa jabatannya, kera mulai menunjukkan sifat rakusnya. Kera memakan semua buah tanpa sisa. Kancil yang merasa marah menyusun rencana untuk menggulingkan kera. Kancil menantang kera untuk melawan harimau, hewan yang baru dilihatnya. Kera yang rakus

langsung mendatangi harimau dan menerima tantangan kancil. Harimau langsung mengalahkan kera dan diangkat menjadi raja hutan yang baru.

Pencahayaan dalam foto ini terbilang cukup sulit karena harus bisa menampilkan sosok harimau yang bertengger di atas pohon. Penggunaan 1 sumber cahaya yaitu lampu *hand phone* menjadi pilihan karena lebih memudahkan dalam pemberian cahaya. Sehingga sosok harimau bisa terlihat.



10. Gong Raja Sulaiman



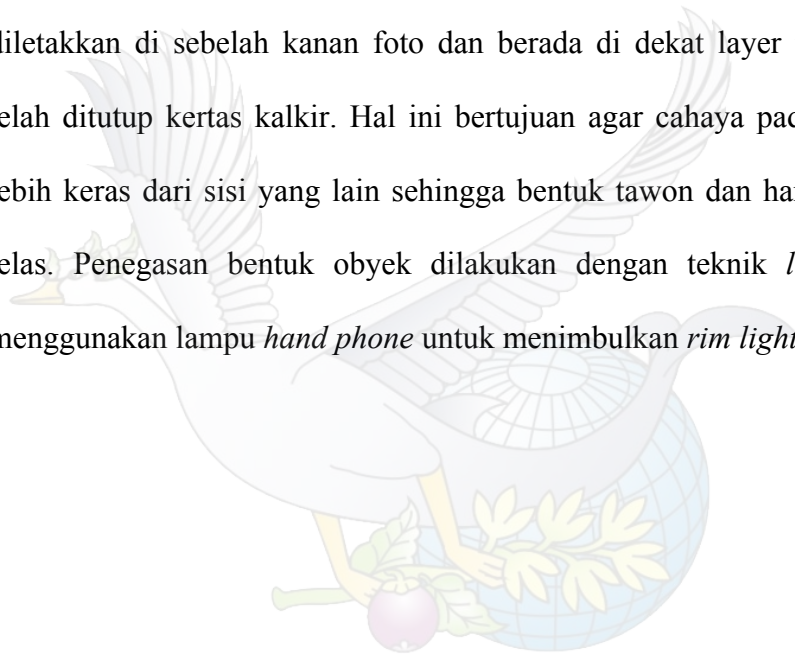
Karya 10. “Gong Raja Sulaiman”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Karya foto di atas berkisah kancil yang dikejar-kejar oleh harimau. Kancil yang bersembunyi melihat sarang tawon yang baru kali ini dilihatnya. Kancil yang penasaran mendekati sarang tersebut. Kancil tidak melihat ada tawon yang menyerang, kancil disengat dan kesakitan. Pada waktu yang hampir bersamaan harimau menemukan persembunyian kancil. Kancil berpura-pura menjaga sarang tawon yang disebutnya “Gong Raja Sulaiman”. Harimau yang merasa kalah bersaing dengan kancil karena Raja Sulaiman mempercayakannya sebagai penjaga gong sangat marah. Kancil

berkata siapapun yang bisa membunyikan “Gong Raja Sulaiman” akan diangkat menjadi wakilnya. Harimau yang marah langsung memukul sarang tawon tanpa mengetahui apa yang ada di dalamnya setelah kancil pergi cukup jauh. Harimau disengat tawon-tawon yang marah karena sarangnya telah hancur.

Pencahayaan pada foto di atas menggunakan 2 sumber dengan LED sebagai *background* dan lampu *hand phone*. Cahaya dari lampu LED diletakkan di sebelah kanan foto dan berada di dekat layer terakhir yang telah ditutup kertas kalkir. Hal ini bertujuan agar cahaya pada kanan foto lebih keras dari sisi yang lain sehingga bentuk tawon dan harimau terlihat jelas. Penegasan bentuk obyek dilakukan dengan teknik *light painting* menggunakan lampu *hand phone* untuk menimbulkan *rim light*.



11. Kancil dan Srigala



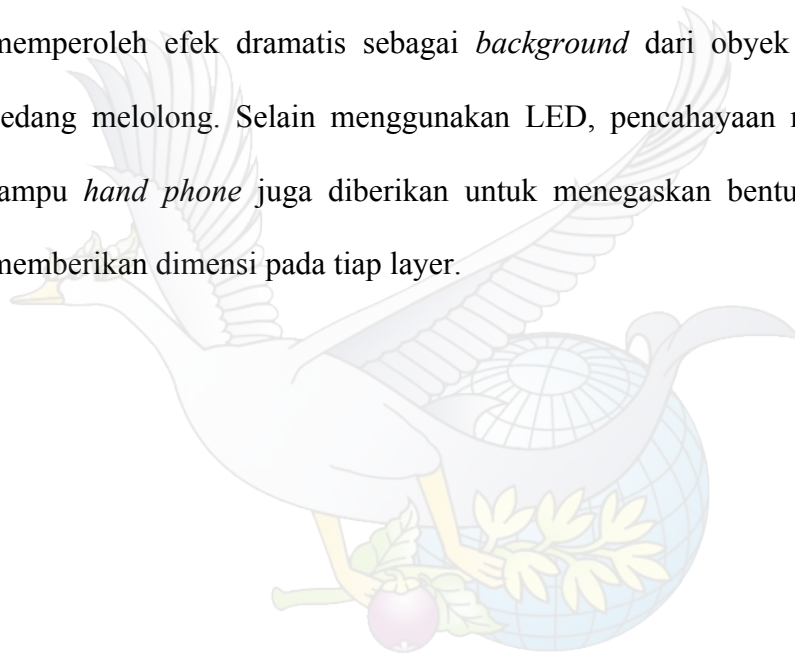
Karya 11. “Kancil dan Srigala”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

“Kancil dan Srigala” bercerita tentang Srigala yang kelaparan. Srigala melihat kancil yang sedang minum di bibir danau. Kancil yang menyadari hal itu langsung berlari menyelamatkan diri, srigala mengejarnya dengan cepat. Kancil yang merasa lelah langsung berhenti dan berkata pada srigala bahwa alasannya datang ke danau karena ada srigala lain yang lebih besar berada di sumur tempat kancil biasa minum. Srigala langsung datang ke sumur yang dibicarakan kancil. Srigala melihat srigala lain di dalam sumur, ia melolong dalam sumur kemudian suaranya memantul. Srigala

beranggapan bahwa srigala di dalam sumur juga melolong. Srigala langsung masuk ke dalam sumur kemudian dia menyadari bahwa srigala di dalam sumur itu adalah bayangannya sendiri.

Pencahayaan pada foto di atas dengan menggunakan lampu LED yang diletakkan tepat di tengah layer yang sudah dibentuk menyerupai bulan. Pada bentuk bulan ditutup dengan kertas kalkir agar cahaya merata dan bergradasi. Lampu tersebut diibaratkan sebagai cahaya bulan agar memperoleh efek dramatis sebagai *background* dari obyek srigala yang sedang melolong. Selain menggunakan LED, pencahayaan menggunakan lampu *hand phone* juga diberikan untuk menegaskan bentuk kancil dan memberikan dimensi pada tiap layer.



12. Kancil Bersaudara dan Tikus



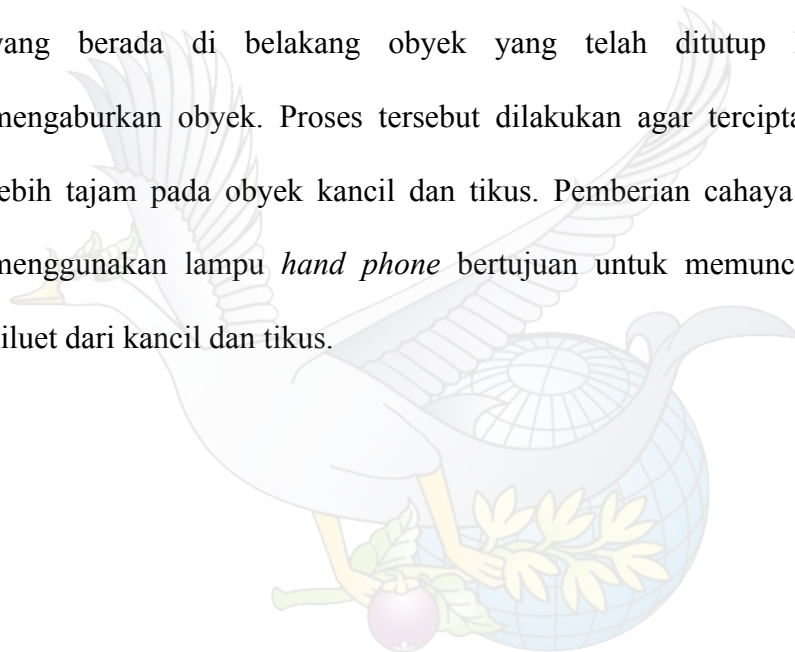
Karya 12. “Kancil Bersaudara dan Tikus”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Foto yang berkisah tentang kancil bersaudara, yaitu Kanca dan Manggut. Kanca seekor kancil yang baik dan suka menolong dan Manggut kancil yang jahil dan pemalas. Suatu hari Manggut lapar dan mencuri makanan milik Kanca, saat Kanca menanyakan kepada Manggut mengenai makanannya Manggut menuduh Tikus mencuri makannanya. Kanca memanggil tikus dan menanyainya, tikus yang merasa difitnah oleh Manggut marah. Kanca memaafkan tikus dan sebagai gantinya tikus harus mencarikan makanan diseberang sungai. Tikus menyeberangi sungai dan

melihat Manggut menyeberangi sungai dengan cepat untuk memasang jebakan. Mengetahui hal itu tikus berpura-pura tenggelam dan meminta tolong Manggut. Manggut yang merasa dipanggil langsung menolong tikus dan saat sampai ke daratan Manggut lupa bahwa dia telah memasang jebakan. Jebakan itu mengenai dirinya sendiri dan ia berjanji tidak akan menjaili teman-temannya lagi.

Proses pencahayaan pada foto di atas menggunakan lampu LED yang berada di belakang obyek yang telah ditutup kalkir untuk mengaburkan obyek. Proses tersebut dilakukan agar tercipta ruang yang lebih tajam pada obyek kancil dan tikus. Pemberian cahaya yang merata menggunakan lampu *hand phone* bertujuan untuk memunculkan bentuk siluet dari kancil dan tikus.



13. Bangau dan Merak



Karya 13. “Bangau dan Merak”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Karya foto di atas berkisah tentang kancil dan teman-temannya sedang meminum air di bibir danau. Tiba-tiba merak datang dengan bulu-bulunya yang indah sedang mengembang. Merak menyombongkan dirinya dihadapan para penduduk hutan. Kancil dan teman-temannya merasa terganggu dengan merak. Merak kemudian menyombongkan dirinya dihadapan bangau. Kancil yang sudah merasa terusik memberikan tantangan kepada merak apabila merak bisa terbang setinggi danau merak akan dinobatkan sebagai hewan terindah di hutan. Bangau terbang menuju langit

dengan cepat sedangkan merak tidak bisa sedikitpun mendekati bangau. Akhirnya merak mengakui kekalahannya dan tidak akan sombong atas apa yang dimilikinya.

Kesulitan pada proses pencahayaan foto di atas ialah memunculkan *rim light* untuk menegaskan jarak antara ekor merak yang menjadi *foreground* dengan merak dan bangau. Penggunaan *light painting* menjadi cara yang dipilih karena mudah bergerak ke segala arah. Sehingga *rim light* yang diinginkan dapat muncul seperti yang diinginkan.



14. Kerbau dan Buaya



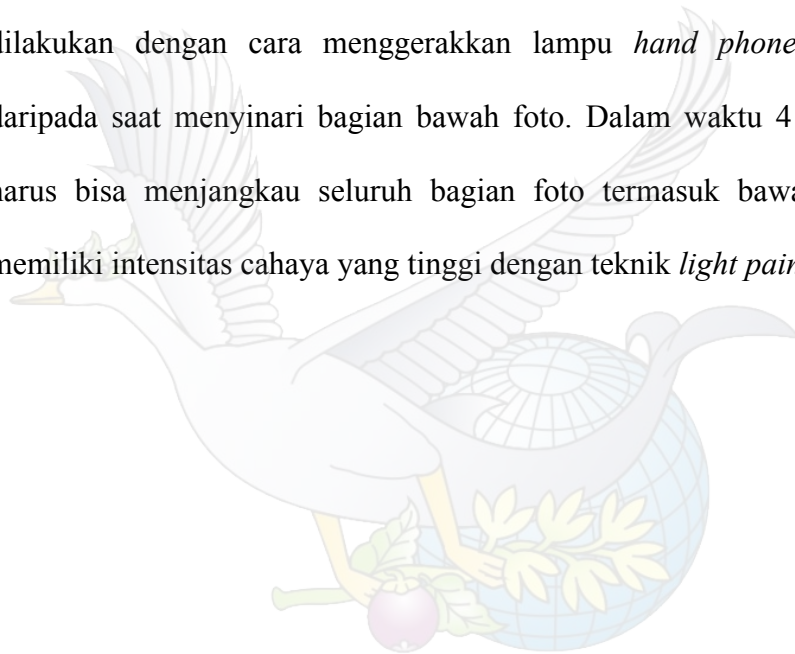
Karya 14. “Kerbau dan Buaya”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Foto di atas menggambarkan kerbau yang dikhianati oleh buaya. Awal kisah buaya terjebak pohon tumbang dipinggir sungai, melihat kejadian itu kerbau datang mengangkat pohon dengan tanduknya yang kokoh. Namun yang terjadi selanjutnya adalah buaya langsung menerkam kerbau yang menolongnya. Kerbau berteriak minta tolong, kancil mendengar teriakan kerbau dan langsung mendatangi kerbau. Kancil bertanya bagaimana kerbau yang telah menolong buaya malah diterkam oleh buaya itu sendiri. Kancil menyuruh kerbau dan buaya mengulangi

kejadiannya dari awal. Setelah buaya tertindih pohon seperti semula kancil menyuruh kerbau meninggalkan buaya yang tidak tahu terima kasih itu.

Penyinaran dengan LED yang diletakkan sedikit lebih rendah dari layer diibaratkan sebagai matahari yang tenggelam. Penyinaran dengan lampu *hand phone* dipusatkan pada bagian bawah foto agar obyek buaya terlihat. Pemusatan cahaya pada bagian bawah foto bukan berarti tidak melakukan penyinaran pada bagian atas dan samping foto. Pencahayaan dilakukan dengan cara menggerakkan lampu *hand phone* lebih cepat daripada saat menyinari bagian bawah foto. Dalam waktu 4 detik, lampu harus bisa menjangkau seluruh bagian foto termasuk bawah foto yang memiliki intensitas cahaya yang tinggi dengan teknik *light painting*.



15. Kancil dan Paus



Karya 15. “Kancil dan Paus”
(Foto: Adey Faiza Imawan, 2016)

Media	: <i>Photo paper</i>	Ukuran	: 40 cm x 40 cm
Shutter	: 4”	Aperture	: f/22
ISO	: 100	Kamera	: Nikon D90
Focal length	: 50mm	Tahun	: 2016

Karya di atas merupakan foto penutup pada karya tugas akhir ini. “Kancil dan Paus”, berkisah tentang istana paus yang sedang dirundung duka. Raja paus menderita penyakit aneh yang tak kunjung sembuh sampai pada akhirnya paus sahabat kancil datang menemui kancil di pinggir laut. Paus meminta tolong kepada kancil untuk mencarikan tabib agar raja paus bisa sembuh. Kancil menerima permintaan tolong paus. Paus berjanji menemui kancil 2 hari setelah hari mereka bertemu. Kancil tak juga menemukan tabib, tiba-tiba munculah rusa dan berkata kepada kancil bahwa

rusa telah menemukan tabib. Rusa akan mengantar kancil ke rumah tabib itu setelah kancil memberikan seluruh timun dalam rumahnya. Karena rasa ikhlas kancil dalam menolong sahabatnya iapun menyerahkan semua timunnya. Tanpa diduga rusa itu berubah menjadi sesosok kancil tua yang ternyata ialah seorang tabib sakti. Kancil tua itu menguji keikhlasan kancil dalam menolong sahabatnya. Akhirnya raja paus dapat sembuh dari penyakitnya.

Foto di atas menggunakan *setting* lokasi di dasar laut. Pencahayaan yang dilakukan dengan menggunakan lampu *hand phone* disorotkan sedikit menjauhi obyek sehingga cahaya yang mengenai obyek merata dan lembut. Kecepatan pergerakan lampu *hand phone* sedikit lebih cepat sehingga intensitas cahaya tidak terlalu banyak saat melakukan teknik *light painting* selama 4 detik. Hal ini bertujuan untuk memunculkan efek pembiasan cahaya matahari oleh air laut. Penyinaran dengan lampu LED sebagai *background* dengan tujuan memunculkan dimensi di kedalaman laut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

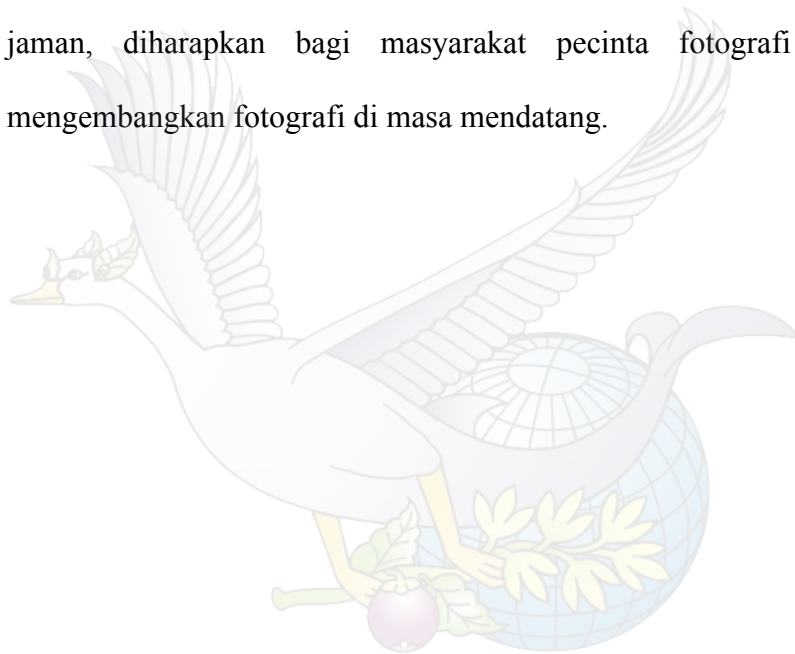
Untuk memvisualisasikan imajinasi pada karya fotografi ekspresi digunakan beberapa metode salah satunya ialah observasi yaitu mendatangi lokasi yang terdapat hewan dan obyek pendukung untuk mempelajari karakter dan bentuknya. Sehingga dalam visualisasinya dapat dengan mudah dibaca oleh penikmat karya foto. Setelah memperoleh bahan yang diperlukan untuk proses visualisasi, langkah selanjutnya adalah melakukan penggabungan dengan kamar terang. Setelah proses penggabungan selesai masuklah ke tahap selanjutnya yaitu pencetakan dan pemotongan tiap-tiap layer yang akan difoto.

Cerita dongeng sangat menarik untuk dijadikan karya fotografi ekspresi, karena selama ini masyarakat cenderung dihadapkan pada tayangan-tayangan yang bersifat remaja. Hal ini berimbas pada tingkah laku anak yang belum menginjak masa remaja. Mereka melakukan hal yang tidak semestinya dilakukan anak seusianya. Dengan adanya karya ini diharapkan bisa mengembalikan dongeng sebagai tayangan yang mendidik sekaligus media hiburan bagi anak-anak serta menambah khasanah tentang bentuk visualisasi dongeng dalam bentuk karya fotografi ekspresi.

B. Saran

Saran yang dapat saya sampaikan:

1. Bagi mahasiswa fotografi diharapkan dapat mengeksplorasi lebih jauh tentang visualisasi, ide, dan pengemasan karya-karya demi kemajuan fotografi kedepannya.
2. Untuk masyarakat umum, fotografi sebagai wadah pengekspresian diri maupun ajang rekreasi, seni fotografi terus berkembang seiring kemajuan jaman, diharapkan bagi masyarakat pecinta fotografi dapat ikut mengembangkan fotografi di masa mendatang.



Daftar Pustaka

- Anil K. Jain. 1989. *Fundamental of Digital Image Processing*. Prentice Hall International.
- Anis Raharjo. 2009. *Tubuh Getir: Karya Cipta Fotografi Ekspresi*, Yogyakarta.
- Hasan Alwi. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gonzalez, Rafael C.; Woods, Richard E. 2002. *Digital Image Processing*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- James Danandjaja. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT. Temprint.
- M.A. Budiono. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Agung.
- M. Iqbal Hasan. 2002. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mikke Susanto. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nurgiantoro. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: GMUP.
- Soeprapto Soedjono. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Lampiran

A. Desain Katalog Pameran Foto



B. Desain Poster Pameran Foto

